MOBILE

Copyrights and Trademarks

Autodesk® SketchBook® Mobile (2.9)

©2013 Autodesk, Inc. All Rights Reserved. Except as otherwise permitted by Autodesk, Inc., this publication, or parts thereof, may not be reproduced in any form, by any method, for any purpose.

Certain materials included in this publication are reprinted with the permission of the copyright holder.

Trademarks

The following are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and other countries:

SketchBook, SketchBook Copic Edition, SketchBook Designer, SketchBook Express, SketchBook Express for iPad, SketchBook Express for Android, SketchBook Mobile, SketchBook Mobile Express, SketchBook MobileX, SketchBook Ink, SketchBook Pro, SketchBook Pro for iPad, SketchBook Pro for Android, and SketchBook for Galaxy.

All other brand names, product names or trademarks belong to their respective holders.

Disclaimer

THIS PUBLICATION AND THE INFORMATION CONTAINED HEREIN IS MADE AVAILABLE BY AUTODESK, INC. “AS IS.” AUTODESK, INC. DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE REGARDING THESE MATERIALS.

Published by:

Autodesk, Inc.
111 McInnis Parkway
San Rafael, CA
94903, USA

Inhaltsverzeichnis

Copyrights and Trademarks 2

Neue Funktionen 6

Einführung 7

Zeichnen 7

Greifer 7

Werkzeugleiste 8

Informationsleiste 8

Stiftmodus 9

Bewegungen 9

Arbeitsfläche herein- und herauszoomen 9

Arbeitsfläche neu positionieren 9

Puck Pinseleigenschaften 11

Zugriff auf die Puck Pinseleigenschaften 11

Pinselgröße ändern 11

Deckkraft der Farbe ändern 11

Ecken-Werkzeuge 11

Anpassen von Ecken-Werkzeuge 11

Glossar 12

Pinsel 15

Pinsel auswählen 16

Kreisförmiges Menü - Pinsel auswählen 16

Editor - Pinsel auswählen 16

Pinselpalette - Pinsel auswählen 17

Pinsel anpassen 18

Pinseleigenschaften ändern 18

Farbe 19

Erstellen einer benutzerdefinierten Farbe 19

RGB und HSB ändern 20

Stellen Sie eine Farbe ein 21

Farb-Bedienfeld 21

Farbfeld wählen 21

Farbfeld erstellen und ändern 22

Die Copic Farbbibliothek 23

Wählen Sie ein Muster aus 23

Ansicht ändern 24

Zeichnung hereinzoomen oder verschieben 24

Aus einer Zeichnung herauszoomen 25

Vollansicht der Arbeitsfläche 25

Galerie 26

DeviantART 27

Teilen Sie Ihre deviantART 28

Öffnen eines übertragenen Bilds in einem Browser 28

Zeichnen und Malen 29

Neue Zeichnung erstellen 29

Zeichnung importieren 29

Bilder mit Layern 29

Galerie und Speichern 29

Zeichnung importieren 30

Formen zeichnen 30

Fläche eine Bereich füllen 30

Symmetrie 31

Rückgängig und wiederholen 31
Pinselstriche rückgängig machen 31
Pinselstriche wiederholen 31

Text hinzufügen 32
So wird Text hinzugefügt 32
Text transformieren 32

Layern verwenden 33
Layern und Layern-Editor 33
Was sind Layern? 33
Wie benutze ich Layern? 33
Layer hinzufügen 34
Layer duplizieren 34
Bild hinzufügen 34
Löschen einer Layer 35
Layern zusammenführen 35
Layer löschen 35
Layer ein- und ausblenden 35
Layern neu anordnen 36
Layern-Deckkraft ändern 36
Layerntransparenz beibehalten 36
Überblendmodi 37
Layern multiplizieren 37
Layern hinzufügen 37
Layern negativ multiplizieren 37
Überblendmodi anwenden 38
Layer transformieren 38
Eine Layer verschieben, drehen oder skalieren 38

Zeichnungen speichern, exportieren und veröffentlichen 40
Zeichnung speichern 40
Zeichnung exportieren 40
Gespeicherte Zeichnung öffnen 40

Einstellungen ändern 41
Allgemeines 41
Pinsel und Farben 41
Werkseinstellungen 42

Informationen über SketchBook 44
Schnelleinführung 44
Über 44
SketchBook-Neuigkeiten 44

Neue Funktionen

Dieses Kapitel dient als Einführung der neuen Features und bietet eine Liste mit Verbesserungen & Erweiterungen in dieser Version von SketchBook Mobile.

Wir haben in dieser Version die folgenden Werkzeuge hinzugefügt:

- Teilen Sie Bilder mit der Autodesk-SketchBook-Gruppe in deviantART und lassen Sie sich von anderen SketchBook-Designern inspirieren.
- Rufen Sie das SketchBook Mobile-Benutzerhandbuch über das Menü Info/Einstellungen auf.

Verbesserungen und Optimierungen

Verbesserungen wurden in folgenden Bereichen vorgenommen:

- Handballenerkennung
- Dias zur Schnelleinführung
- Korrektur von Fehlern

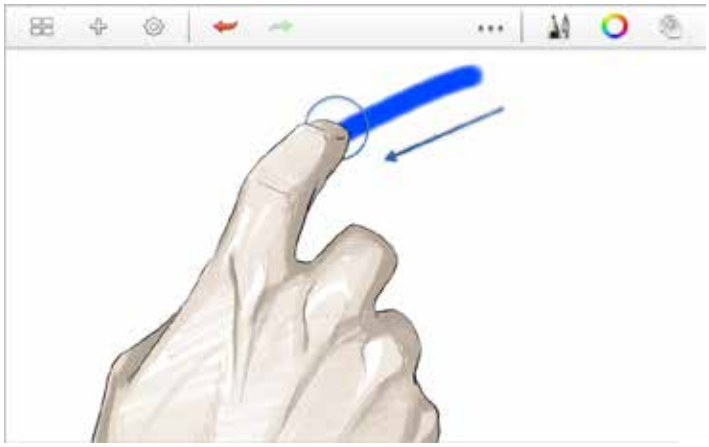
Einführung

Willkommen bei SketchBook® Mobile. Genießen Sie das selbe SketchBook®-Desktop-Erlebnis auf Ihrem Android-Gerät mit Stroke Engine auf Profi-Niveau und erzeugen Sie Ergebnisse in erstaunlicher Qualität.

Zeichnen

Ziehen Sie Ihren Finger, um mit dem Skizzieren zu beginnen. Es wird ein Standardpinsel mit Standardfarbe verwendet.

Um Pinsel oder Farbe zu ändern, gehen *Pinsel* und *Farbe*.



Greifer

Tippen Sie auf , (**Greifer**), um auf das Ecken-Werkzeug und die Scheibe für **Pinseleigenschaften** (siehe *Puck Pinseleigenschaften*) zuzugreifen. Tippen Sie zweimal auf eine Ecke, um auf das Ecken-Werkzeug zuzugreifen.

Um das anpassbare Kreisförmiges Menü und die Paletten anzuzeigen, siehe *Pinsel und Farben*.

Wie Sie Ihre Ecken-Werkzeuge anpassen können, siehe *Pinsel auswählen*.

Werkzeugleiste

Verwenden Sie die Werkzeuge in der Werkzeugleiste, um Editoren und Werkzeuge zu speichern, zu erstellen, zu bearbeiten und darauf zuzugreifen.

HINWEIS Der Werkzeugkasten kann je nach Art des von Ihnen verwendeten Geräts unterschiedlich aussehen.

Galerie	Neue Skizze	Speichern	Galerie
Info/Einstellungen	Einstellungen	Stiftmodus	Schnelleinführung
	Benutzerhandbuch	Info	SketchBook-Neuigkeiten
Rückgängig / Wiederholen	HINWEIS Für kleinere Handhelds wurden diese Optionen als Eckwerkzeuge identifiziert.		
Werkzeuge	**Symmetrie**	Horizontal	Vertikal
	Zeichenstile	Frei	Linie	Rechteck	Oval
	Führungen	Lineal	Kreis
	Werkzeuge	Füllen	Transformie...	Text
Pinsel			
Farbe			
Layer			

Informationsleiste

Nach dem tippen Sie auf wird das **Menü Info/Einstellungen** angezeigt. Es enthält die folgenden Optionen:

- **Einstellungen** - Passen Sie Werkzeuge und Anwendungseinstellungen an.
- **Stiftmodus** - Reagiert auf den Stiftdruck, wenn Sie mit einem druckempfindlichen Stift skizzieren.
- **Schnelleinführung** - Greifen Sie auf die Folien des Schnelleinführung zu.
- **Benutzerhandbuch** - Zugriff auf das Benutzerhandbuch.
- **Info** - Hier erfahren Sie, welche App-Version Sie benutzen.
- **SketchBook-Neuigkeiten** - Auf SketchBookNews.com erhalten Sie Support, können Feedback abgeben, Dokumentationen und Artikel lesen, und vieles mehr.

Stiftmodus

Tippen Sie auf und um reagieren auf dem Zeichenstift-Druck, wenn Sie mit einem druckempfindlichen Stift zeichnen.

Bewegungen

Tippen Sie auf der Arbeitsfläche zweimal auf die Ecken des Bildschirms, um auf verschiedene Werkzeuge zuzugreifen, oder verwenden Sie zwei Finger zum Zoomen, Verschieben und Drehen.

Arbeitsfläche herein- und herauszoomen

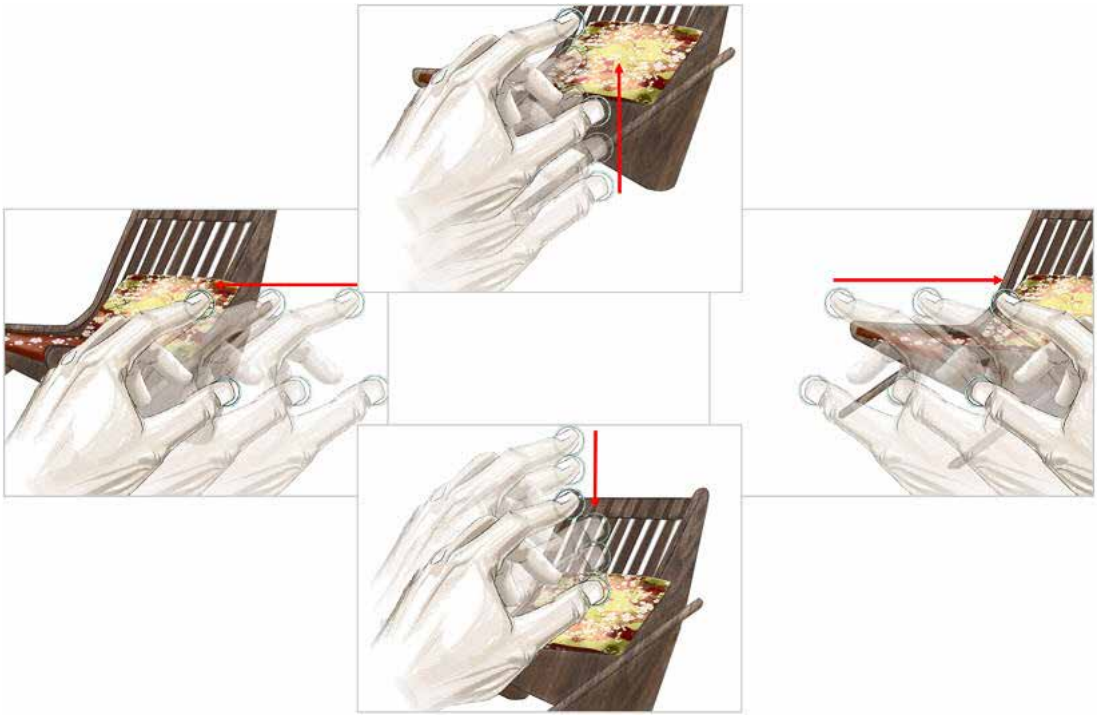
Ziehen Sie auf dem Bildschirm zwei Finge zum Herein- oder Herauszoomen zusammen oder auseinander.

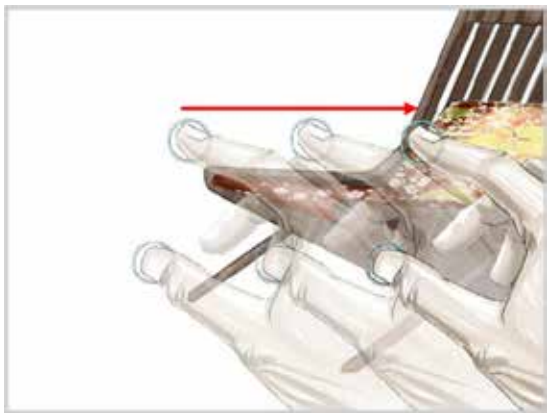
Ziehen Sie die Finger auseinander, um hereinzuzoomen.

Ziehen Sie die Finger zusammen, um herauszuzoomen.

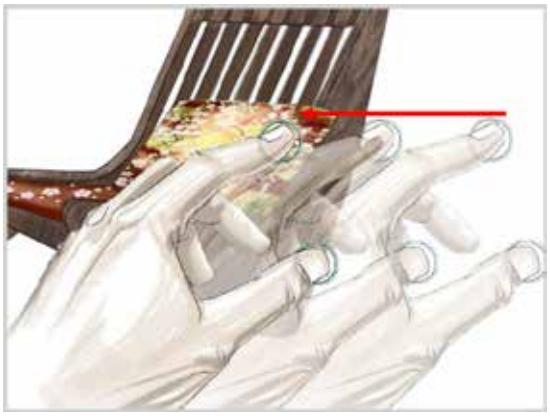
Arbeitsfläche neu positionieren

Ziehen Sie zwei Finger in verschiedene Richtungen, um Ihre Ansicht der Arbeitsfläche zu verändern. Denken Sie daran, dass dies die Platzierung der Layern auf der Arbeitsfläche nicht ändert. Lesen Sie mehr unter *Eine Layer verschieben, drehen oder skalieren*.

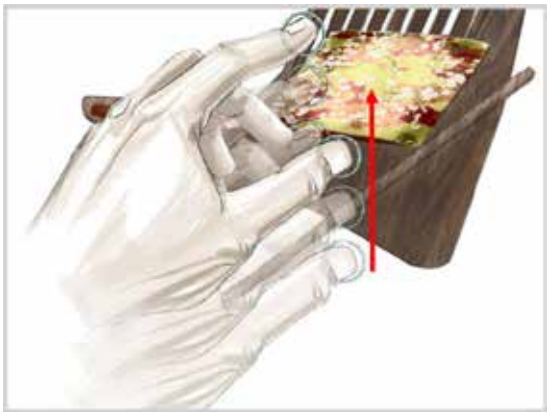




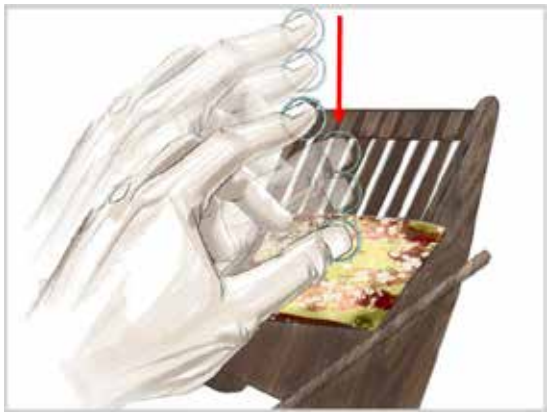
Tippen und Ziehen Sie die Arbeitsfläche mit zwei Fingern nach **rechts**, um sie zu ziehen und die **linke Seite** zu sehen.



Tippen und Ziehen Sie die Arbeitsfläche mit zwei Fingern nach **links**, um sie zu ziehen und die **rechte Seite** zu sehen.



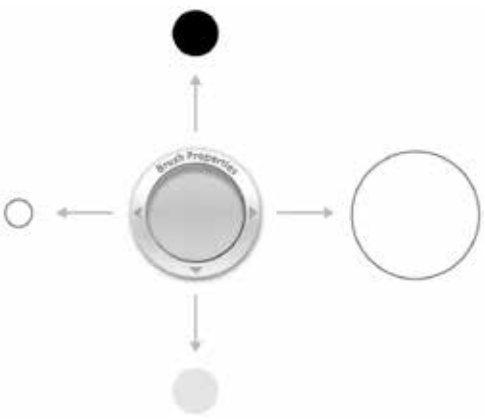
Tippen und Ziehen Sie die Arbeitsfläche mit zwei Fingern nach **oben**, um sie zu ziehen und den **unteren Teil** zu sehen.



Tippen und Ziehen Sie die Arbeitsfläche mit zwei Fingern nach **unten**, um sie zu ziehen und den **oberen Teil** zu sehen.

Puck Pinseleigenschaften

Verwenden Sie die **Puck Pinseleigenschaften**, um die Größe eines Pinsels zu ändern.



Zugriff auf die Puck Pinseleigenschaften

So erhalten Sie Zugriff auf die **Puck Pinseleigenschaften**, tippen Sie unten auf der Arbeitsfläche auf .

TIPP Tippen Sie entweder mit drei Fingern auf die Arbeitsfläche oder tippen Sie auf , um auf die Werkzeugleiste zuzugreifen.

Pinselgröße ändern

Innerhalb der **Puck Pinseleigenschaften**:

- Tippen und ziehen Sie nach links, um den Pinsel zu vergrößern.
- Tippen und ziehen Sie nach links, um den Pinsel zu verkleinern.

Deckkraft der Farbe ändern

Im **Puck Pinseleigenschaften**:

- Tippen und ziehen Sie nach oben, um die Deckkraft zu erhöhen.
- Tippen und ziehen Sie nach unten, um die Deckkraft zu verringern.

ANMERKUNG Zum Ändern der Deckkraft der Layer siehe *Layern-Deckkraft ändern*.

Ecken-Werkzeuge

Wenn Sie auf tippen, werden die **Ecken-Werkzeuge** sichtbar. Sie erhalten auch Zugriff auf diese Werkzeuge, ohne sie sichtbar zu machen, indem Sie zweimal auf die Ecken des Bildschirms tippen.

Die standardmäßigen Schnell-Werkzeugwechsel-Zuordnungen sind:

 Oben links

 Oben rechts

 Unten links

 Unten rechts

Anpassen von Ecken-Werkzeuge

Um Ihre eigenen Ecken-Werkzeugen festzulegen, tippen Sie auf , um sie anzuzeigen. Tippen und halten Sie auf ein Ecken-Werkzeugen, um eine Liste aller verfügbaren Werkzeuge anzuzeigen. Wählen Sie ein Werkzeug aus. Dieses neue Werkzeuge ersetzt das vorherige.

Glossar

Definitionen der Begriffe, die in dieser Hilfe verwendet werden.

Pinsel

Ein Werkzeug für Pinselstriche auf den Arbeitsbereich. Zu den verfügbaren Pinseln gehören Buntstift, Zeichenstift, Radiergummi, Pinsel, Airbrush, Markierstift, Bevel-Pinsel, Filzstift und Schmierstift.

Pinseleditor

In diesem **Editor** können Sie Pinsel wählen und ihre Merkmale ändern.

Pinselumriss

Eine kreisförmige Kontur, die die Größe eines Pinsels anzeigt. Sie ist nur dann sichtbar, wenn die Pinselgröße verändert wird. Sie ist nur dann sichtbar, wenn die Pinselgröße verändert wird.

Malfilter

Eine Spur, die sichtbar wird, wenn Sie einen Finger über die Arbeitsfläche ziehen.

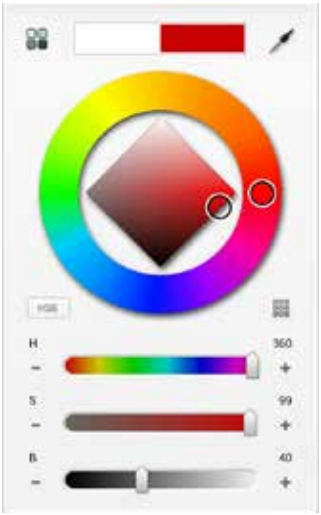
Arbeitsfläche

Der bemalbare Bereich, in dem Sie mit Pinselstrichen zeichnen und in den Sie Bilder importieren können.

Greifer

Ein UI-Element für den Zugriff auf die Werkzeugleiste und **Puck Pinseleigenschaften**.

Farbeditor



Gehört zum **Editor** und bietet die Möglichkeit, Farben zu wählen, erstellen und zu verändern.

Pipette

Ein Werkzeug, auch als **Farbwähler** bekannt, zum Erfassen einer Farbe.

Schnell durchblättern Die schnelle Fingerbewegung, die das Umblättern einer Seite imitiert. Diese Aktion wird im Editor für den Zugriff auf verschiedene Seiten mit Pinseln verwendet.

Layer Ein Objekt, das eigene Inhalte enthält. Wenn die mit anderen Layern kombiniert wird, wird sie Teil des gesamten Arbeitsprojektes. Layern können ein- oder ausgeblendet, neu sortiert, transformiert, ihre Deckkraft verändert und überblendet werden.

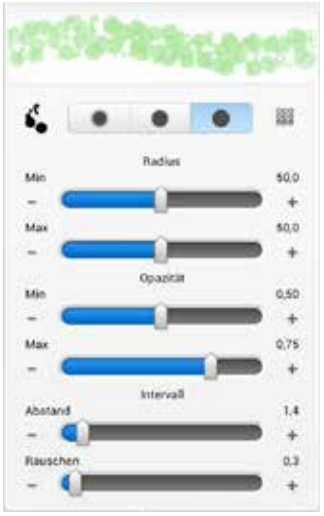
Markierungsmenü Ein verstecktes Menü, auf das mit Drei-Finger-Gesten zugegriffen werden kann., der

Deckkraft Die Stärke der Transparenz. Die Deckkraft eines Pinsels und einer Layer kann verändert werden.

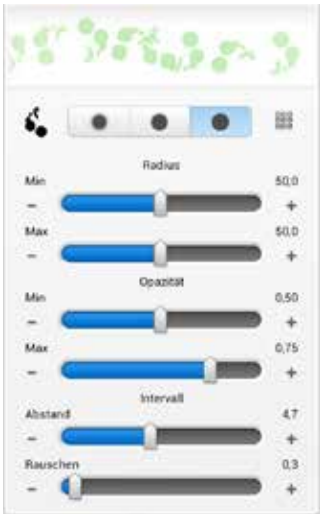
Bedienfeld Ein **Editor**, durch den man blättern kann und der Optionen nur für diesen Abschnitt anzeigt.

Formpinsel Ein Pinsel, der anhand einer Form einen Strich erstellt. Eine Auswahl davon finden Sie im **Pinseleditor**.

Stempelabstand Der Abstand zwischen einer Reihe von Stempeln, die einen Pinselstrich definiert.



Durch Verringern des Abstandes werden die Stempel enger gesetzt und der Pinselstrich wird dunkel und glatter.

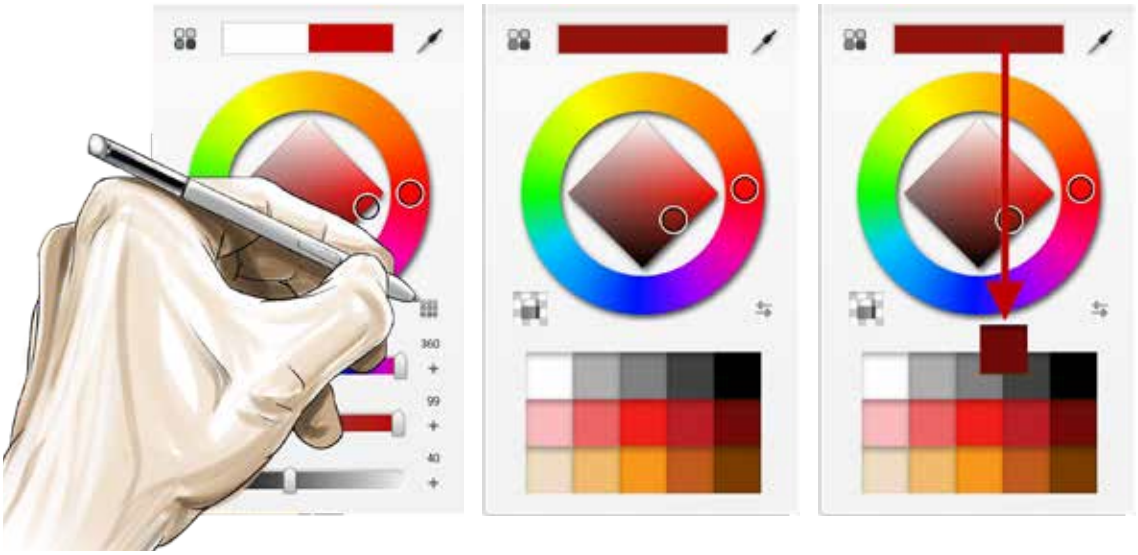


Durch Vergrößern des Abstandes werden die Stempel weiter gesetzt und der Pinselstrich wird heller und nicht so glatt.

Strich Ein Strich entsteht, wenn Sie zeichnen oder malen.

SW-Dreieck
(Sättigung und Wert) Die Werte, die kombiniert werden, um das Karo im **Farbkreis** zu ertstellen. Tippen und ziehen Sie innerhalb des Karos, um Schattierung und Tönung der Farbe anzupassen.

Farbfeld Ein Farbchip in den **Farbfeldern** des **Editors**. Farbfelder können dem Bedienfeld hinzugefügt werden.

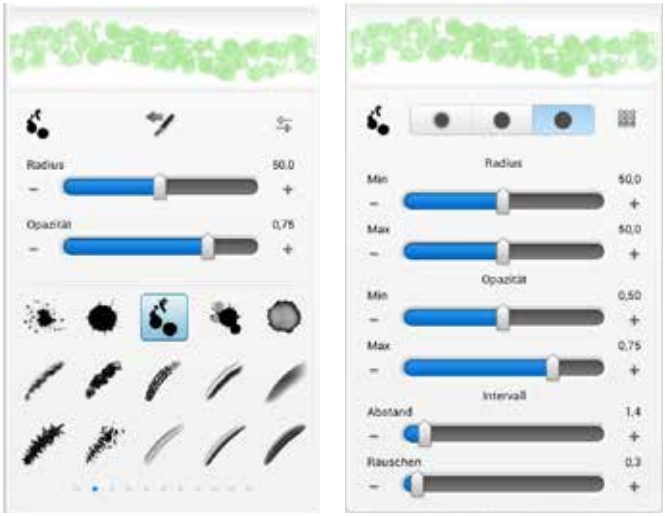


Wischen Das schnelle Ziehen von drei Fingern über die Arbeitsfläche, um auf bestimmte Werkzeuge zuzugreifen.

Tippen Das leichte Klopfen mit zwei oder drei Fingern an den Ecken des Bildschirms oder auf der Mitte der Arbeitsfläche, um auf bestimmte Werkzeuge zuzugreifen.

Transparenz
(Layer oder Pinsel) Die Menge der Details, die Sie unterhalb einer Layer oder eines Pinselstriches sehen können.

Pinsel



Der **Editor** hat zwei Abschnitte. Einer enthält eine Vielzahl von verschiedenen Pinseln, einschließlich Farbstempel und einen Wischpinsel. Drehen Sie das Bedienfeld, um mit den Schiebern die Merkmale des Pinselstriches zu ändern.

Wählen Sie aus einem Sortiment von Standard-Pinsel und Stempeln, die Zeichnen zu einem Kinderspiel machen. Blättern Sie durch die Pinselseiten und tippen Sie auf einen Pinsel, um ihn auszuwählen.

HINWEIS Der zuletzt verwendete Pinsel wird für die nächste Sitzung gespeichert.

Pinsel auswählen

Wählen Sie einen Pinsel mit dem **Kreisförmiges Menü** oder **Editors**.

Kreisförmiges Menü - Pinsel auswählen

Aktivieren Sie das **Kreisförmiges Menü anzeigen** in den **Einstellungen**, um auf das Kreisförmiges Menü zuzugreifen.
Tippen Sie auf , anschließend auf einen Pinsel.

- Tippen Sie auf , um auf das Kreisförmiges Menü zuzugreifen.
- Um einen Pinsel zum Menü hinzuzufügen, tippen und halten Sie ein Symbol, wählen Sie einen Pinsel, modifizieren Sie ihn und stellen Sie eine Farbe ein.

HINWEIS Aktivieren Sie **Farben im Kreisförmiges Menü merken** unter **Einstellungen**, um die Farbzuweisungen eines Pinsels im Kreisförmiges Menü anzuzeigen.

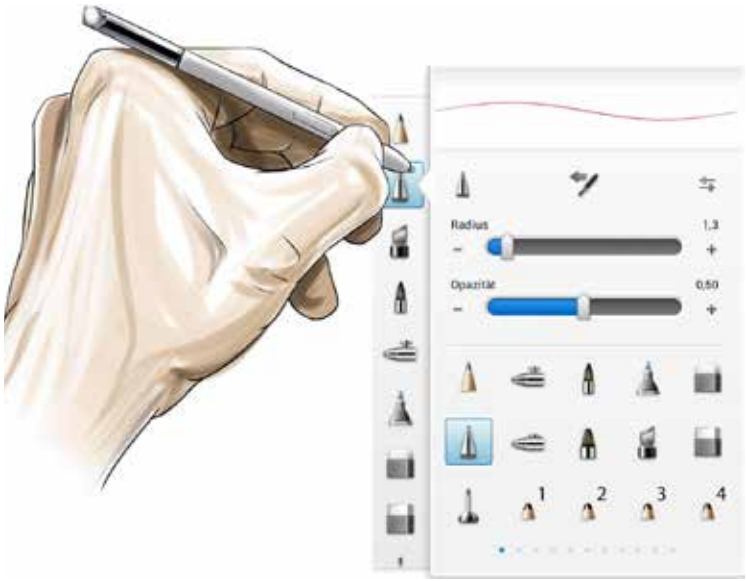
Editor - Pinsel auswählen

1. Tippen Sie auf .
2. Tippen Sie auf den Pfeil unter den Pinseln um die Seite zu wechseln und auf andere Pinsel zuzugreifen.
3. Tippen Sie auf einen Pinsel.

Pinselpalette - Pinsel auswählen

Tippen um auf die **Pinselpalette** zuzugreifen. Tippen Sie auf einen Pinsel.

- Tippen um eine **Pinselpalette** fest zu pinnen oder tippen um zu verstecken.
- Tippen und halten Sie einen Pinsel, um auf andere Pinsel zuzugreifen und die Palette individuell anzupassen. Die Pinselpalette ist scrollfähig und hat 24 anpassbare Felder.
- Mit einem Doppeltipp auf den Pinsel schließen Sie die Palette.



ANMERKUNG Wird die Palette nicht angezeigt, aktivieren Sie **Paletten benutzen** in den **Einstellungen**.

Zum Hinzufügen eines Pinsels zur Palette, tippen und halten Sie einen Pinsel und wählen Sie dann einen anderen Pinsel aus dem Popup.

ANMERKUNG Mit dem **Pinseleinstellungen zurücksetzen** Einstellungen wird die Pinselpalette permanent zurückgesetzt.

Pinsel anpassen

Möchten Sie mal etwas anderes? Ändern Sie die Einstellungen eines Pinsels, um ihn anzupassen. Im **Editor** gibt es Werkzeuge, mit denen Sie Radius, Deckkraft, Abstand und Farbe eines Pinsels ändern können.

Um Pinsel auf Standardeinstellungen zurückzusetzen, lesen Sie den Abschnitt *Pinsel und Farben*.

Pinseleigenschaften ändern

Mit den Schieberegler im **Editor** können Sie die Eigenschaften eines Pinsels ändern.

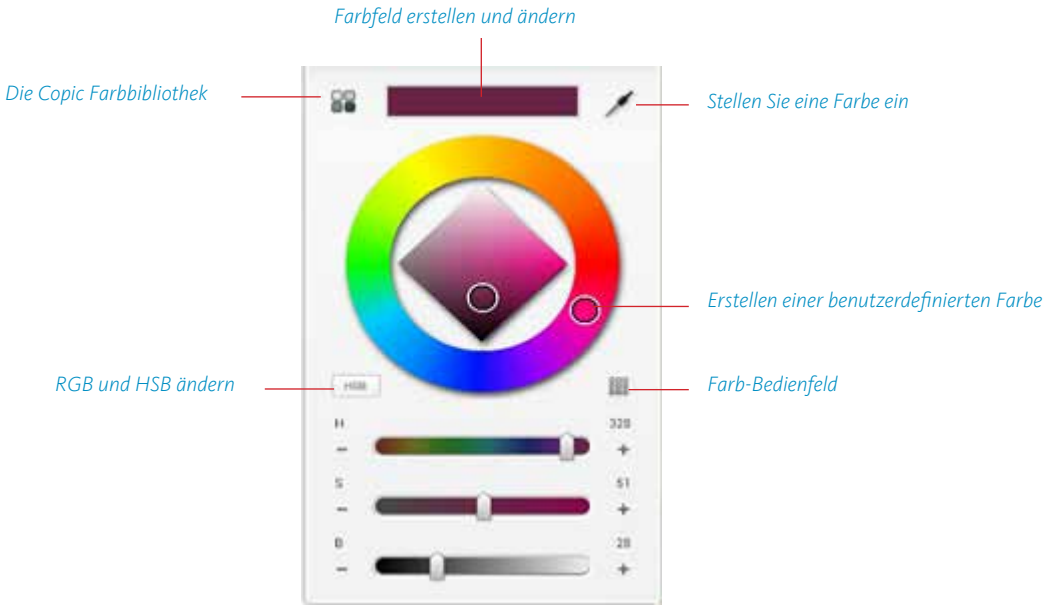
1. Tippen Sie auf , um den **Editor** zu öffnen.
2. Tippen Sie auf einen Pinsel.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
   - Tippen und ziehen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Wert zu erhöhen, oder tippen Sie auf **+**, um ihn um einen eingestellten Wert zu erhöhen.

     HINWEIS Wenn die Schieberegler nicht sichtbar sind, tippen Sie auf , um das Bedienfeld zu drehen.
   - Tippen und ziehen Sie den Schieberegler nach links, um den Wert zu verringern, oder tippen Sie auf **-**, um ihn um einen eingestellten Wert zu verringern.

     HINWEIS Das Eigenschaften-Bedienfeld lässt sich scrollen, um weitere Parameter anzuzeigen.
4. Tippen Sie auf eine von diesen, um die Pinselspitze ändern:

   HINWEIS Benutzt das Kreisförmiges Menü um auf die schnelle eigene Pinsel. Lesen Sie den Abschnitt *Kreisförmiges Menü - Pinsel auswählen*.

Farbe



Das **Farbeditor** enthält Muster der Farbchips, die **Copic Farbbibliothek**, Farbwähler um eine Farbe auszuwählen und HSB-/RGB Schiebereglern. Wenn es sichtbar ist, tippen Sie es an, um die Anzeige zu wechseln. Tippen Sie auf , um die Anzeige zu wechseln und Erstellen Sie benutzerdefinierte Farben.

Erstellen einer benutzerdefinierten Farbe

Im Bedienfeld des **Farbeditors** können Sie eine Farbe erstellen oder wählen.

1. Tippen Sie auf .
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

Tippen und ziehen Sie innerhalb des Karos, um Sättigung und Helligkeit zu ändern.

Tippen und ziehen Sie innerhalb des Ringes, um den Farbton zu ändern.

Tippen und ziehen Sie die Schieberegler, um die RGB oder HSB Werte zu ändern.

RGB und HSB ändern

Sie können eine Farbe erstellen, indem Sie RGB und HSB-Werte einstellen. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Tippen Sie auf **HSB**, um zum **RGB** Bedienfeld zu gelangen.
- Tippen Sie auf **RGB**, um zum **HSB** Bedienfeld zu gelangen.

- Tippen und ziehen Sie die Schieberegler, um einen Wert einzustellen.

Stellen Sie eine Farbe ein

Tippen , halte den **Farbwähler** und ziehe ihn um eine Farbe auszuwählen.

Farb-Bedienfeld

Im **Farb-Bedienfeld** finden Sie eine Auswahl an vordefinierten Farben. Wenn Sie Farbfelder erstellen, ersetzen diese andere Farbfelder und erscheinen auf diesem Bedienfeld.

WICHTIG Sie müssen den Editor schließen, um die Farbfelder speichern zu können. Wählen Sie dazu entweder ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugleiste, Zeichnen oder Speichern, oder indem dich der Editor von selbst schließt.

Wenn Sie an Projekten mit vom Kunden mitgelieferten Paletten arbeiten, erfassen und speichern Sie die Farbfelder zur späteren Verwendung.

Wenn Sie nach Fertigstellung eines Projektes Farbfelder entfernen möchten, haben Sie zwei Optionen:

- Einstellungen zurücksetzen
- Farbfelder ersetzen

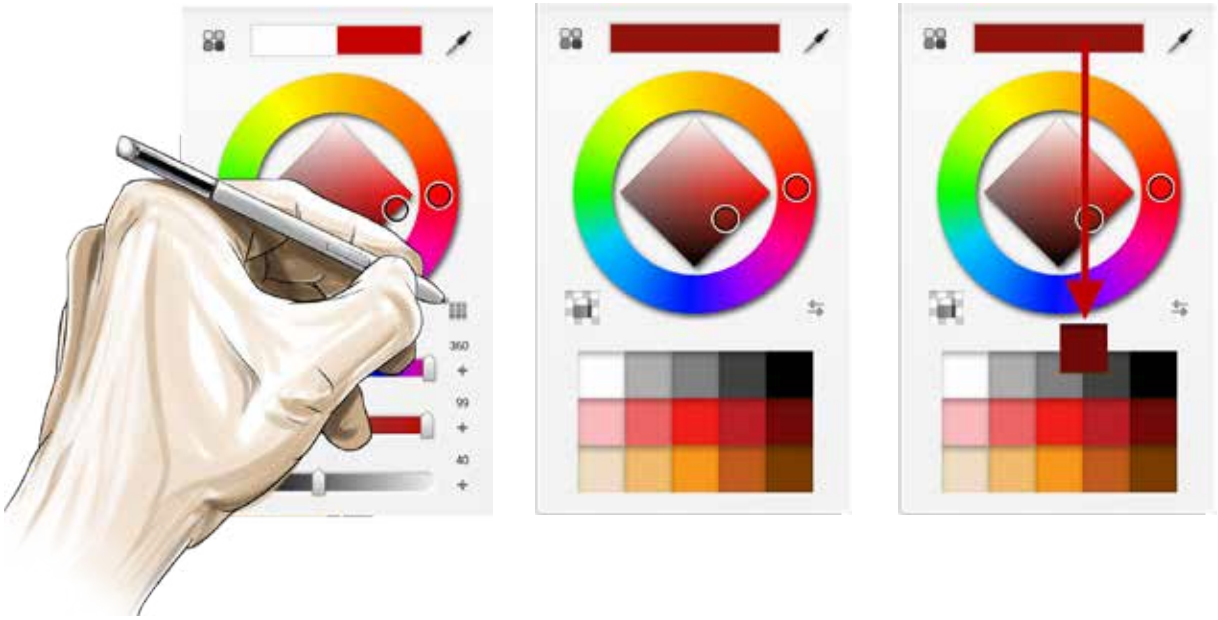
Farbfeld wählen

Verwenden Sie im **Editor**, das **Farb-Bedienfeld**, um ein Farbfeld zu wählen.

1. Tippen Sie im Farbkreis auf , um zum **Farb-Bedienfeld** zu gelangen.
2. Tippen Sie auf ein Farbfeld und beginnen Sie zu malen.

Farbfeld erstellen und ändern

Wenn Sie eine Farbe erstellt haben, können Sie sie speichern, indem Sie ein Farbfeld erstellen.



1. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
   - Wählen Sie eine Farbe mithilfe des **Farbkreises** oder eines Farbfeldes.
   - Erstellen Sie eine Farbe mithilfe des **Farbkreises**.
   - Erfassen Sie eine Farbe mithilfe der **Pipette**.
2. Tippen Sie auf um das **Swatches** Panel zu drehen.
3. Tippen und ziehen Sie das Farbband auf oder zwischen Farbfeldern, um die Farbe der Liste hinzuzufügen.

Die Copic Farbbibliothek

In der **Copic-Farbenbibliothek** befindet sich eine Auswahl an vordefinierten Farbchips.

Wähle Sie ein Muster aus

Verwenden Sie nach dem Zugriff auf den **Editor** die **Copic-Farbenbibliothek**, um ein Farbmuster auszuwählen.

1. Tippen Sie auf im Fensterbereich **Farbrad**, um zur **Copic-Farbenbibliothek** zu wechseln.
   - Tippen Sie auf den Schieber und ziehen Sie diesen, um auf die verschiedenen Farbpaletten zuzugreifen.
   - Um die Komplementärfarbe auszuwählen, drücken Sie auf den Farbchip, um seine Komplementärfarbe zu laden.
   - Tippen Sie auf Komplementär, um diese auszuwählen.

   ANMERKUNG Nicht jede Farbe besitzt eine entsprechende Komplementärfarbe. Sollte dies der Fall sein, erscheint eine Auswahl an Farben, die der Komplementärfarbe ähnlich wären oder es erscheint nichts.
2. Tippen Sie auf ein Muster, um mit dem Zeichnen zu beginnen.

Ansicht ändern

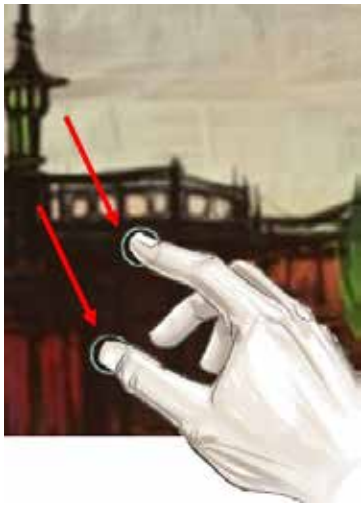
Zoomen Sie in einen Bereich Ihrer Zeichnung herein oder heraus, oder bewegen Sie sich auf Arbeitsfläche .und ändern Sie Ihre Ansicht.

Zeichnung hereinzoomen oder verschieben

Vergrößern Sie Details und erhalten Sie bessere Kontrolle beim Zeichnen und Malen.

Ziehen Sie die Finger auf der Arbeitsfläche auseinander, um hereinzuzoomen.

HINWEIS Um weiter hineinzuzoomen, wiederholen Sie diese Aktion so oft wie nötig.



Ziehen Sie mit zwei Fingern die Arbeitsfläche, um die Platzierung zu verändern.

Aus einer Zeichnung herauszoomen

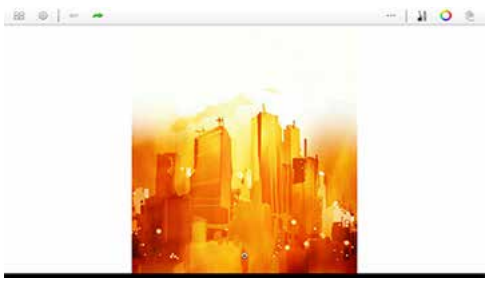
Durch Herauszoomen erhalten Sie eine bessere Ansicht des Gesamtbildes.

Ziehen Sie mit zwei Fingern die Arbeitsfläche zusammen.

HINWEIS Um weiter herauszuzoomen, wiederholen Sie diese Aktion so oft wie nötig.

Vollansicht der Arbeitsfläche

Legen Sie ein Ecken-Werkzeug auf **Ansicht anpassen** (siehe *Anpassen von Ecken-Werkzeuge*) und tippen Sie darauf, um die Ansicht sofort zu ändern und die vollständige Zeichenfläche anzuzeigen.



Galerie

Tippen Sie im Werkzeugkasten auf , um auf die Galerie zuzugreifen. Sie werden zum Speichern der Skizze, Speichern einer Kopie (falls eine Version bereits vorhanden ist), nicht Speichern einer Kopie oder zum Abbrechen aufgefordert.

Die **Galerie** enthält die folgenden Optionen:

Neue Skizze

Um eine Skizze zu erstellen, tippen Sie und wählen Sie eine Canvasgröße aus der Liste aus. Die maximale Schichtanzahl wird daneben angezeigt.

Neu von Bild, um das Bild auf den Ansichtsbereich zu laden

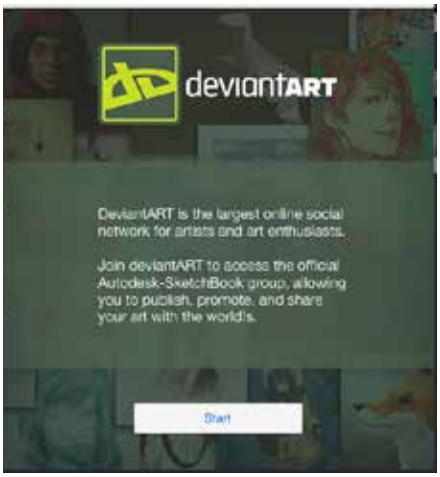
Tippen Sie auf , und wählen Sie ein Bild von einem Speicherort auf Ihrem Gerät aus.

Vorschaubild

Tippen Sie in der **Galerie** auf ein Vorschaubild und wählen Sie dann eine der folgenden Möglichkeiten:

Bearbeiten	Tippen Sie auf Vorschaubild und , um zur Arbeitsfläche zurückzukehren und eine Zeichnung zu ändern.
Favoriten	Tippen Sie auf , um eine Skizze als Favoriten zu markieren.
Teilen	Tippen Sie auf , um eine der folgenden Optionen auswählen: • **Als PNG teilen**, um das Bild als PNG zu exporieren. • **Als JPEG teilen**, um das Bild als JPG zu exporieren. • **Als PSD teilen**, um es als Bild mit Layern zu xportieren. Wählen Sie eine Methode, um Ihr Bild zu veröffentlichen.
Overflow	Tippen Sie auf , um das ausgewählte Bild aus der **Galerie** zu löschen. • Tippen Sie auf **An deviantART übermitteln**, um das ausgewählte Bild in Ihre deviantART-Galerie zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter *DeviantART*. • Tippen Sie auf **Nach links drehen**, um das ausgewählte Bild um 90 Grad nach links zu drehen. • Tippen Sie auf **Nach rechts drehen**, um das ausgewählte Bild um 90 Grad nach rechts zu drehen. • Tippen Sie auf **Löschen**, um das ausgewählte Bild aus der **Galerie** zu löschen.

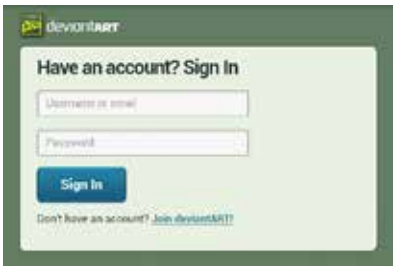
DeviantART


deviantART
DeviantART is the largest online social network for artists and art enthusiasts.
Join deviantART to access the official Autodesk-SketchBook group, allowing you to publish, promote, and share your art with the world's.
Start

DeviantART ist das größte soziale Online-Netzwerk für Designer und Designbegeisterte. Durch die Zusammenarbeit von Autodesk mit deviantART wird das deviantArt-Erlebnis nun auch in SketchBook möglich. Veröffentlichen Sie Ihre Entwürfe und lassen Sie sich von der Arbeit anderer SketchBook-Designer inspirieren.

Wenn Sie nicht bei Ihrem deviantART-Konto angemeldet sind oder Sie **deviantART** zum ersten Mal verwenden, wird ein Einführungsbildschirm angezeigt.

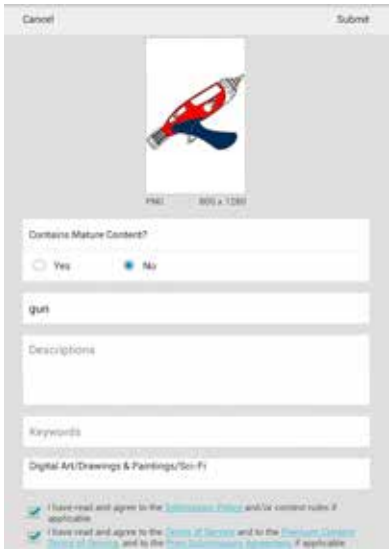
1. Tippen Sie in der **Galerie** auf die Miniaturansicht eines Bilds.
2. Tippen Sie auf ⋮, und wählen Sie **An deviantART übermitteln**.
3. Wenn Sie nicht angemeldet sind, melden Sie sich über den angezeigten Bildschirm an. Wenn Sie kein Konto haben, tippen Sie auf die Verknüpfung **Join deviantART**, um ein Konto zu erstellen.



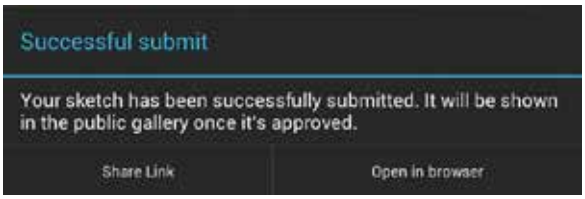
4. Wenn der Bildschirm **Autorisieren** angezeigt wird, aktivieren Sie die Option unten, und tippen Sie dann auf **Authorize App**, so dass ihr SketchBook auf Ihr deviantART-Konto übertragen werden kann.

Es wird eine persönliche Galerie erstellt, in der Ihre Inhalte angezeigt werden. Ihr Inhalt wird möglicherweise auch auf der Seite der Autodesk-SketchBook-Gruppe angezeigt.

5. Wenn der Bildschirm **deviantART** angezeigt wird, geben Sie einen Titel ein, wählen eine Kategorie aus und geben an, ob Ihr Bild Erwachseneninhalt enthält. Dann aktivieren Sie die Autorisierungsoptionen unten auf dem Bildschirm.



6. Tippen Sie auf **Übermitteln**. Der Bildschirm **Übermitteln erfolgreich** wird mit Informationen zum Upload angezeigt.


Successful submit
Your sketch has been successfully submitted. It will be shown in the public gallery once it's approved.
Share Link
Open in browser

Teilen Sie Ihre deviantART

Wenn Sie ein Bild auf Ihr deviantART-Konto übertragen haben, geben Sie einen Link darauf frei.

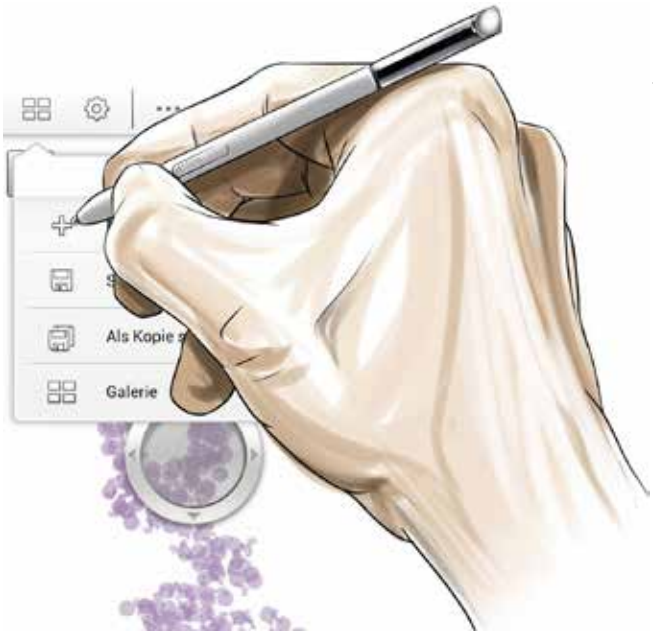
1. Tippen Sie auf dem Bildschirm **Übermitteln erfolgreich** auf **Verknüpfung freigeben**.
2. Tippen Sie auf eine der Methoden zur Freigabe Ihrer Inhalte.

Öffnen eines übertragenen Bilds in einem Browser

Wenn Sie ein Bild auf Ihr deviantART-Konto übertragen haben, können Sie es in einem Browser öffnen.

Tippen Sie auf dem Bildschirm **Übermitteln efolgreich** auf **Im Browser öffnen**.

Zeichnen und Malen



Neue Zeichnung erstellen

Tippen Sie auf +, um eine Zeichnung zu erstellen.

Zeichnung importieren

Sie können Zwei Bildtypen importieren:

Auf HintergrundLayer reduziert PNGs und JPGs in SketchBook importiert abgeflacht Bilder. Beim Import wird die Ausrichtung beibehalten und die Bilder werden skaliert und zentriert (nicht gestreckt).

Mit Layern Bei PSD-Bildern mit Layern funktioniert dies anders. Ausrichtung, Anzahl der Layern, Füllmethoden, Größe der Arbeitsfläche und Gerät müssen vor einem Import oder Export berücksichtigt werden.

Bilder mit Layern

Bevor Sie Dateien mit Layern in SketchBook importieren, sollten Sie diesen Abschnitt unbedingt lesen.

Da Sie Dateien mit Layern von verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Kapazitäten importieren und auf diese exportieren können, erhalten Sie hier Tipps, wie Sie am besten vorgehen können.

SketchBook exportiert Dateien mit Layern als PSD-Dateien, die sich gut eignen, um Zeichnungen zu veröffentlichen und Dateien mit Layern anderswo zu verwenden. Sie können Freunden oder Kunden laufende Arbeiten zeigen. Sie können Ihre Arbeiten auf dem Gerät des Kunden zeigen, der dann auf einer zugewiesenen Layer Kommentare abgeben kann. Reimportieren Sie die Datei, lesen Sie das Feedback und gehen Sie darauf ein.

Galerie und Speichern

Wenn Sie eine Datei importieren, müssen Sie es speichern, bevor es in der **Galerie** erscheint. Nähere Infos finden Sie unter *Zeichnung speichern*.

Zeichnung importieren

1. Tippen Sie im Werkzeugkasten auf .
2. Tippen Sie auf ➕, um einen Layer zu erstellen.
3. Tippen Sie auf den neuen Layer.
4. Wählen Sie entweder **Foto importieren** oder **Kamera importieren** aus.
5. Suchen und tippen Sie auf ein Bild, um es zu importieren.

Formen zeichnen

Verwenden Sie die **Zeichenstil** Werkzeuge, um Hilfe bei Zeichnungslinien, Rechtecke und Ellipsen zu erhalten oder zum Freigestaltungsmodus zurückzukehren.

1. Tippen Sie auf ▪▪▪.
2. Tippen Sie auf eins der folgenden Symbole:
   - um zum Freigestaltungsmodus zurückzukehren.
   - um eine gerade Linie zu zeichnen.
   - um ein Rechteck zu zeichnen.
   - um eine Ellipse zu zeichnen.
3. Tippen und ziehen Sie, um eine Form zu zeichnen.

   HINWEIS Um ein **Zeichenstil** Werkzeug zu beenden, tippen Sie auf ein anderes **Zeichenstil** Werkzeug, wie .

Fläche eine Bereich füllen

Mit Fläche füllen wird die aktive Layer mit einer Farbe gefüllt. Dies beschleunigt den Malprozess und funktioniert wie eine Maske.

1. Tippen Sie auf .
2. Wählen Sie eine Farbe aus.
3. Tippen Sie auf ▪▪▪.
4. Tippen Sie auf .
5. Tippen Sie auf einen Bereich, um ihn zu füllen.

Symmetrie

Mit dem **Symmetrie** Werkzeug können Sie in Ihrer Zeichnung die Symmetrie aktivieren und deaktivieren. Alles, was auf einer Seite der Achse gezeichnet wird, wird gespiegelt.

Die Symmetrieachse erscheint immer in der Mitte der Arbeitsfläche.

1. Tippen Sie auf ▪▪▪.
2. Tippen Sie auf oder .
3. Zeichnen Sie.

Rückgängig und wiederholen

Pinselstriche rückgängig machen

SketchBook ist flexibler als Papier oder eine Leinwand. Wenn Sie einen Strich zeichnen und er Ihnen nicht gefällt, können Sie ihn rückgängig machen. Sie können bis zu 10 Aktionen rückgängig machen.

Um eine Aktion rückgängig zu machen, gehen Sie wie folgt vor:

- Um die vorherige Aktionen rückgängig zu machen, tippen Sie auf .
- Tippen Sie zweimal in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

Pinselstriche wiederholen

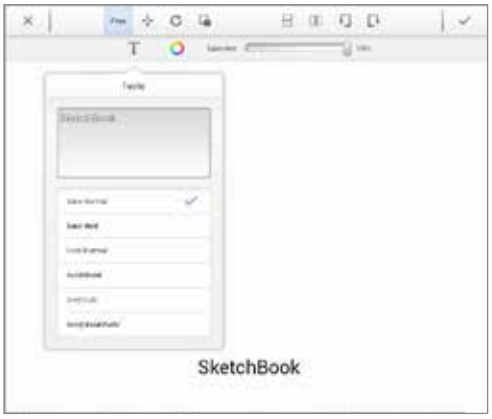
Wenn Sie einen Strich rückgängig machen und ihn wiederherstellen möchten, ist dies, anders als bei traditionellen Zeichnen, möglich. Sie können bis zu 10 Aktionen wiederholen.

Um eine Aktion wiederherzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

- Tippen Sie auf .
- Tippen Sie zweimal in der unteren rechten Ecke des Bildschirms.

Text hinzufügen

So wird Text hinzugefügt



1. Tippen Sie auf ▪▪▪.
2. Tippen Sie auf **T**.
3. Stellen Sie die Farbe, Größe oder Deckkraft ein.
4. Drücken Sie **T**, um auf die Tastatur zuzugreifen.
5. Stellen Sie die Schriftart ein.
6. Tippen Sie auf das Textfeld.
7. Tippen Sie auf ✓.

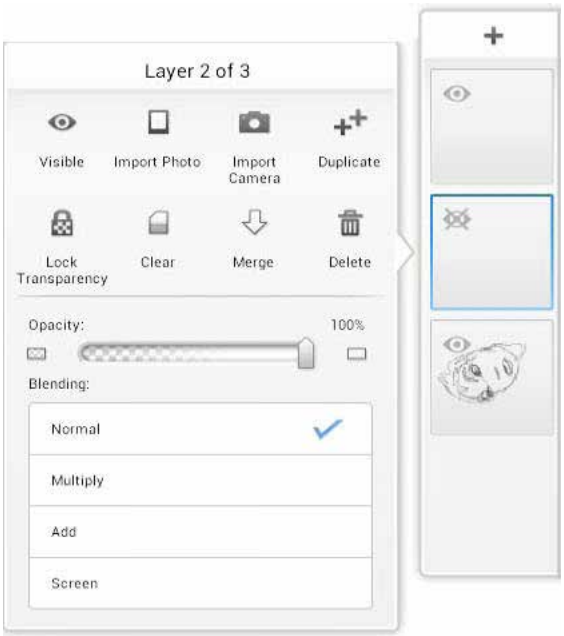
Text transformieren

Verwenden Sie die Schaltflächen oben um Ihren Text zu transformieren.

Free	Text mit zwei Fingern frei transformieren, verschieben, drehen und skalieren.		Text vertikal spiegeln.
	Text in eine beliebige Richtung bewegen.		Text horizontal spiegeln.
	Text drehen.		Text um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn drehen.
	Text vergrößern oder verkleinern.		Text um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen.

Layern verwenden

Layern und Layern-Editor



Greifen Sie über in der Werkzeugleiste auf den **Layern-Editor** und die Layern zu.

Mit Layern können Sie ein Bild mit einzelnen Elementen erstellen. Vereinfachen Sie damit Änderungen und Variationen.

Was sind Layern?

Layern bieten eine Möglichkeit, ein Bild zu ändern oder zu markieren, ohne den Rest des Gesamtwerkes zu verändern. Verwenden Sie mehrere Layern bei der Erstellung komplexer Zeichnungen oder wenn Sie Variationen eines Designs testen möchten.

Layern werden mit dem **Layern-Editor** erstellt, dupliziert, zusammengelegt, aktiviert, deaktiviert, neu sortiert, überblendet und gelöscht.

Wenn Sie einer Layer Inhalte hinzufügen, wird die **Vorschau des Layern-Editors**, in der die Inhalte angezeigt werden, aktualisiert, sodass es einfacher wird, eine Layer zu erkennen.

Leere Layer

Layer mit Inhalt

Wie benutze ich Layern?

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.

   HINWEIS Beim Start hat der **Layern-Editor** nur eine Layer. Use to add up to 5 more layers.
2. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

   - Layer ein- und ausblenden
   - Layerntransparenz beibehalten
   - Layer löschen
   - Löschen einer Layer
   - Layern neu anordnen
   - Layer duplizieren
   - Bild hinzufügen
   - Layern zusammenführen
   - Layern-Deckkraft ändern
   - Layern überblenden

Layer hinzufügen

Eine neue leere Layer erstellen

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf Die neue Layer erscheint im Arbeitsbereich über den anderen Layern. Um Sie neu zu positionieren, gehen Sie zu *Layern neu anordnen*.

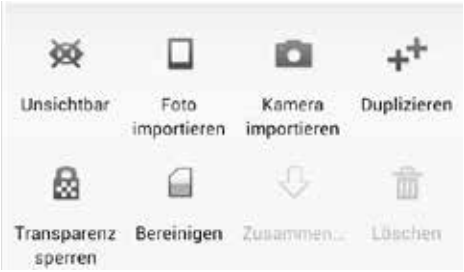
Layer duplizieren

Erstellen Sie eine Kopie der aktiven Layer.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf die Layer, die Sie duplizieren möchten.
3. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
4. Tippen Sie auf Eine duplizierte ayer wrd erstellt und wird zur aktiven Layer.

Bild hinzufügen

Mit oder können Sie ein Bild aus dem Browser einer Layer hinzufügen, um den Inhalt z modifizieren und es zum Gesamtbild hinzuzufügen.



1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
3. Tippen Sie auf **Foto importieren** oder **Kamera importieren** und wählen Sie ein Bild.

Löschen einer Layer

Löschen Sie alle Inhalte aus einer Layer. Tippen Sie doppelt in die obere linke Ecke .

Layern zusammenführen

Wenn Sie den Inhalt einer Layer fertiggestellt haben, verwenden Sie **Zusammenführen**, um die Layern zusammenzuführen. Dadurch werden Layern für die Erstellung von anderen Inhalten freigegeben.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.

   Die Layer muss über der Layer liegen, mit der sie zusammengeführt werden soll. Falls nicht, müssen Sie sie neu positionieren. Lesen Sie dazu den Abschnitt *Layern neu anordnen*.
2. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
3. Tippen Sie auf .
4. Tippen Sie auf **OK**.

Layer löschen

Entfernen Sie Layern, um Platz für neue zu machen.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf eine Layer, um sie zu aktivieren.
3. Tippen Sie auf und **OK**.

Layer ein- und ausblenden

Sie können verschiedene Variationen eines Bildes erstellen, indem Sie die Farbe ändern, ein Logo oder ein anderes Element hinzufügen oder entfernen. Diese Flixibilität erhalten Sie dadurch, dass Sie Layern ein- und ausblenden können, so dass Sie nur sehen, was Sie sehen möchten.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

Tippen Sie auf , um eine Layer auszublenden.

Tippen Sie auf , um eine Layer einzublenden.

Layern neu anordnen

Ändern Sie die Reihenfolge der Layern, indem Sie eine Layer im **Layern-Editor** über oder unter die andere ziehen.

- Damit eine Layer über einer anderen erscheint, verschieben Sie sie übereinander.
- Damit eine Layer unter einer anderen erscheint, verschieben Sie sie untereinander.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Ziehen Sie die Layer in die richtige Position.

Layern-Deckkraft ändern

Ändern Sie die Transparenz einer Layer, um eine auffällige oder subtile Wirkung zu erzeugen.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf die Layer, die Sie bearbeiten möchten.
3. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
4. Ziehen Sie den Schieberegler für **Deckkraft**:
    - Nach links, um die Transparenz zu erhöhen
    - Nach rechts, um die Transparenz zu verringern

Layerntransparenz beibehalten

Mit **Layerntransparenz** beibehalten können Sie den sichtbaren Inhalt einer Layer bearbeiten. Alle transparenten Pixel auf einer Layer bleiben transparent, wenn diese Option aktiviert ist, anstatt weiß und undurchsichtig zu werden. Dies macht es einfacher, verschiedene Layern zusammenzulegen, Hintergründe und Vordergrundbilder mit Überblendungen zwischen Pixel mit verschiedenen Transparenzstufen zu kombinieren. Bei Anwendung auf eine Layer, die Farbe enthält, werden nur die gefärbten Bereiche der Layer gefüllt.

1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen. Die aktuelle Layer wird hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf die Layer, die Sie bearbeiten möchten.
3. Tippen Sie auf einen Layer, um auf die Layer-Werkzeuge zuzugreifen.
4. Tippen Sie auf , um die Transparenz zu sperren. Das Symbol wird auf dem gesperrten Layer angezeigt.

Überblendmodi

Mit **Überblendmodi** können Sie festlegen, wie Layern zusammengesetzt werden. Erstellen Sie komplexe mehrschichtige Texturen. Wählen Sie aus **Normal**, **Multiplizieren**, **Hinzufügen** und **Negativ multiplizieren**. Sie können sie anwenden und ausprobieren, ohne dass Sie Ihr Gesamtbild dauerhaft verändern.

Wenn Layern zusammengeführt werden, können die Ergebnisse unterschiedlich ausfallen. Ändern Sie die Reihenfolge und experimentieren Sie mit den Einstellungen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Layern multiplizieren

Durch **Multiplizieren** erreichen Sie insgesamt einen Verdunklungseffekt der Layer.

Wenn Sie die Funktion **Multiplizieren** verwenden, wird der Wert für jeden Pixel in der Layer mit einem Wert abgedunkelt, der gleich oder größer als der Wert der Pixel auf anderen Layern ist, die sich in der gleichen Layernstruktur befinden. Dadurch ergibt sich ein ähnlicher Effekt, wie wenn Sie mehrere Diapositive übereinander halten und durchsehen.

Layern hinzufügen

Verwenden Sie **Hinzufügen**, um das gesamte Bild aufzuhellen, ähnlich der Funktion **Negativ Multiplizieren**, aber da Ergebnis ist extremer.

Wenn Sie die Funktion **Hinzufügen** verwenden, wird der Wert für jeden Pixel in der Layer mit einem Wert aufgehellt, der gleich oder kleiner als der Wert der Pixel auf anderen Layern ist, die sich in der gleichen Layernstruktur befinden. Dies wird als lineare Berechnung angewendet.

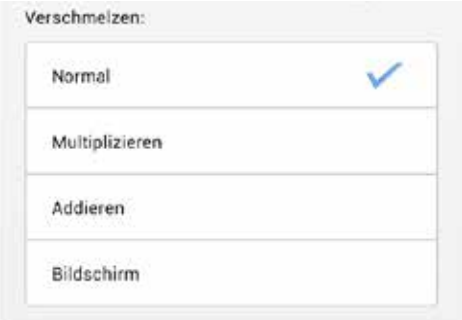
Layern negativ multiplizieren

Verwenden Sie **Negativ Multiplizieren**, um im Gesamtbild einen Aufhellungseffekt zu erzielen.

Wenn Sie die Funktion **Negativ Multiplizieren** verwenden, wird der Wert für jeden Pixel in der Layer mit einem Wert aufgehellt, der gleich oder kleiner als der Wert der Pixel auf anderen Layern ist, die sich in der gleichen Layernstruktur befinden. Es wird ein gegenteiliger Effekt als beim **Multiplizieren** erzielt.

Überblendmodi anwenden

Um einen Überblendmodue hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:



1. Tippen Sie auf , um den **Layern-Editor** zu öffnen.
2. Tippen Sie auf Überblendmodus.
3. Tippen Sie auf einen Überblendmodus.
4. Zeichnen Sie.

Layer transformieren

Drehen, skalieren und verschieben Sie eine Layer mit **Layer transformieren**. Ändern Sie die Größe einer Layer, neigen Sie oder positionieren Sie sie neu, ohne das der Inhalt anderer Layern verändert wird. Verwechseln Sie dies nicht mit der Funktion “Arbeitsfläche transformieren”, welche die Ansicht ohne Auswirkungen auf die Platzierung und Größe der Layern ändert.

Eine Layer verschieben, drehen oder skalieren

Ziehen Sie mit zwei Fingern entlang der Arbeitsfläche und transformieren Sie die Layer.

HINWEIS Denken Sie beim Transformieren einer Layer daran, dass Inhalte, deren Größe über die Arbeitsfläche hinaus (nicht über Ihre Ansicht hinaus) verändert und erweitert wird, abgeschnitten werden. Wenn Sie die Aktion rückgängig machen, wird der Inhalt wiederhergestellt. Ansonsten geht er verloren.

1. Tippen Sie auf , um auf die Werkzeugleiste zuzugreifen.
2. Tippen Sie auf und . Die Arbeitsfläche verändert sich. Das Folgende wird angezeigt:

Free	Layer in eine beliebige Richtung bewegen.
	Layer drehen.
	Layer verschieben.
	Gestalten, verschieben, drehen und skalieren Sie die Layer mit zwei Fingern.
	Layer horizontal spiegeln.
	Layer vertikal spiegeln.
	Layer um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn drehen.
	Layer um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen.

mit freundlicher Genehmigung von:
(c) Susan Murtaugh

Zum **Drehen** zeichnen Sie mit einem Finger im Kreis.

Zum **Verschieben**, ziehen Sie mit einem Finger nach oben, unten, links oder rechts.

Zum **Skalieren**, ziehen Sie mit einem Finger nach oben, unten, links oder rechts.

Beim **Skalieren** ziehen Sie mit zwei Fingern die Arbeitsfläche zusammen, um die Layer zu verkleinern und auseinander, um die Layer zu vergrößern.

1. Tippen Sie abschließend auf ✓.

Zeichnungen speichern, exportieren und veröffentlichen

Speichern Sie Zeichnungen in Ihrer **Galerie**, dann können Sie sie exportieren und veröffentlichen. Die **Galerie** ist eine Komponente von SketchBook Pro. Wenn Sie die App versehentlich löschen, werden Ihre **Galerie** und alle darin enthaltenen Zeichnungen gelöscht. Daher empfehlen wir Folgendes:

- Exportieren Sie Ihre Arbeiten auf eine SD-Karte und Dropbox.
- Machen Sie Snapshots von Ihrer Arbeitsfläche und speichern Sie das Bild in Ihrem Ordner **Pictures**.

Zeichnung speichern

SketchBook speichert automatisch 10 Pinselstriche. Dennoch empfehlen wir, dass Sie Ihre Arbeit und Kopien davon speichern. Wenn Sie ein Bild importieren, müssen Sie es speichern, bevor es in der **Galerie** erscheint.

1. Tippen Sie auf .
2. Tippen Sie auf **Speichern**, **Nicht speichern** oder **Als Kopie speichern**.

Zeichnung exportieren

Exportieren Sie Ihre Zeichnung auf eine SD-Karte und Dropbox. Wähen Sie .PNG oder .JPEG (auf eine Layer reduziert) oder .PSD (alle Layern werden gespeichert. Wenn Sie die Datei erneut öffnen, ist die Layernstruktur intakt).

1. Tippen Sie auf , anschließend auf **Speichern**, **Nicht speichern** oder **Als Kopie speichern**.
2. Tippen Sie auf die Miniaturansicht der Zeichnung.
3. Tippen Sie zum Exportieren auf .
4. Wählen Sie einen Dateityp:
   - PNG oder JPEG (auf eine Layer reduziert).
   - PSD (Bild mit mehreren Layern).
5. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Gespeicherte Zeichnung öffnen

Wenn Sie eine Zeichnung in der **Galerie** speichern, können Sie sie wieder öffnen, indem Sie tippen Sie auf . Wenn eine Zeichnung erneut geöffnet wird, erscheint der Inhalt im **Layern-Editor** und die Arbeitsfläche wird aktualisiert.

Einstellungen ändern

Passen Sie die Anwendungseinstellungen über die Voreinstellungen an. So gelangen Sie auf Ihre Einstellungen:

1. Tippen Sie auf , um auf die Werkzeugleiste zuzugreifen.
2. Tippen Sie auf und **Einstellungen**.

Allgemeines

Um eine Einstellung zu aktivieren, tippen Sie auf das Feld daneben und aktivieren das Kontrollkästchen.

Symmetrie an der Mittellinie stoppen - Damit Ihre Striche am Mittelpunkt stoppen, wenn Sie Symmetrie verwenden.

Werkzeuge immer sichtbar - Die Werkzeugleiste ist sichtbar, auch wenn Sie gerade zeichnen.

Datensammlung zulassen - Genehmigen Sie die Sammlung von Verwendungsdaten.

Zurück, um rückgängig uz machen - Tippen Sie auf Zurück, um rückgängig zu machen.

Pinsel und Farben

Um eine Einstellung zu aktivieren, tippen Sie auf das Feld daneben und aktivieren das Kontrollkästchen.

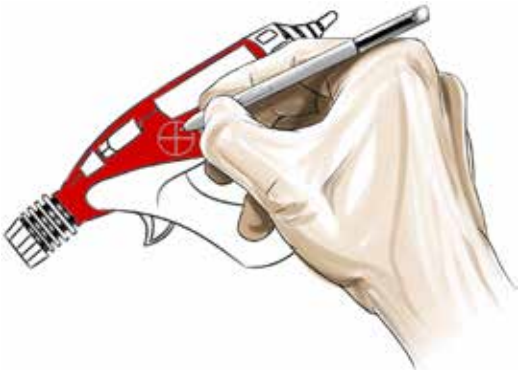
Geschmeidiger Pinsel - Macht den Pinselstrich glatter.

Paletten benutzen - Aktiviert die Pinsel- und Farbpalette.

Kreisförmiges Menü anzeigen - Zeigt das Kreisförmiges Menü rund um den Pinselring an.

Farben im Kreisförmiges Menü merken - Behält die dem Kreisförmiges Menü zugeordneten Farben bei.

Tippen-Halten für Farbwähler - Damit können Sie den **Farbwähler** ⊕, der erscheint, wenn Sie tippen und halten, aktivieren oder deaktivieren.



Wenn er deaktiviert ist, verwenden Sie den Wähler ⊕ im **Farbwähler**.

Werkseinstellungen

Verwenden Sie die Werkseinstellungen, um alle Farbfelder und Pinsel wieder in den Ursprungszustand zurückzusetzen. Wenn Sie nicht alle Pinsel wiederherstellen möchten, können Sie diese auch einzeln zurücksetzen. Tippen Sie auf eine der folgenden Optionen:

- **Farbfelder zurücksetzen**, um alle Einstellungen wieder in den Ursprungszustand zurückzusetzen.
- **Pinseleinstellungen zurücksetzen**, um Pinsel wieder in den Ursprungszustand zurückzusetzen.
- **Präferenzeinstellungen zurücksetzen**, um alle Einstellungen wieder in den Ursprungszustand zurückzusetzen.

WICHTIG Bevor Sie **Pinseleinstellungen zurücksetzen**, bedenken Sie bitte, dass Pinsel gelöscht werden, die vom SketchBook-Shop heruntergeladen wurden. Zudem werden das Kreisförmiges Menü und die Pinselpalette zurückgesetzt. Sie können zum Shop zurückkehren, um die Pinsel erneut herunterzuladen. Aber eigene Pinsel im Kreisförmiges Menü gehen verloren.

WICHTIG Bevor Sie **Farbfelder zurücksetzen**, bedenken Sie bitte, dass die Farbpalette dadurch zurückgesetzt wird.

Informationen über SketchBook

Schnelleinführung

Tippen Sie auf und rufen Sie den Schnelleinführung auf, um auf die Folien des Schnelleinführung zuzugreifen.

Über

Tippen Sie auf und , anschließend auf **Über**, um die Versionsnummer der App zu finden.

SketchBook-Neuigkeiten

Öffnet www.sketchbooknews.com mit der neuesten SketchBook Dokumentation und Informationen über die SketchBook Produktfamilie, Informationen über Events und Benutzer, die vorgestellt werden.

Dort finden Sie Tipps und Tricks zur Verwendung der Software, Testberichte über neue Geräten und Hardware, die Sie zusammen mit SketchBook Produkten verwenden können, sowie eine druckfähige Versionen dieser Hilfe. Hier finden Sie die neuesten Updates. Sie können uns zudem Feedback und Anregungen senden.